
Efektifitas Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Hubungan interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar

Hawinda Widya Fatma, Salmah Lilik, Chadidjah

Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret
email: hawindawidya@gmail.com

Abstract: The aims of the research was to determine the effectiveness of game simulation used snakes and ladders media to fostering elementary students' interpersonal relationships. This was Guidance and Counseling Action Research with the subject of research were five students of fifth grade, who have difficulty for interlacing interpersonal relationships. Preliminary studies and collecting data use interviews and observation instruments. The study was conducted in three cycles of action. The data result of research were obtained from the observation during game activities happen use observation sheet and interview. Researchers gives a pretest and posttest using the observation sheet and students are given guidance group technique of game simulation media snakes and ladders. The validity of the data was gained through data, method and theory triangulation technic. The analysis of data use the percentage analysis and then committed clinical analysis. The results of research showed that group guidance group technique of game simulation media snakes and ladders is able to improve interpersonal relationships of fifth grade students in Elementary School. The statement is evidenced by an increase in the average yield percentage of students interpersonal relationships for each cycle , the first cycle is 32.3% , the second cycle is 45.55% and the third cycle is 86,17%.

Keywords: group guidance, game simulation, interpersonal relationships, action research

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Semua manusia butuh hidup bermasyarakat agar mengetahui keadaan lingkungan sekitarnya serta untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Keterampilan melakukan hubungan interpersonal dengan baik merupakan salah satu hal penting untuk dimiliki seseorang. Hubungan interpersonal yang baik akan membantu dan mendukung seseorang dalam melakukan hubungan dengan orang lain berkaitan dengan membina kerjasama serta membina persahabatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan dengan orang lain merupakan aspek yang signifikan dan sangat penting bagi kehidupan.

Supratiknya (1995: 52) berpendapat, "Salah satu faktor yang sering menjadi penghambat dalam membangun hubungan antarpribadi yang intim adalah kesulitan mengkomunikasikan perasaan". Setiap kali seseorang berinteraksi, sebenarnya bukan hanya sekedar menyampaikan isi pesan tetapi juga menentukan kadar hubungan interpersonal. Menurut Rakhmat (2008), ditinjau dari segi psikologi komunikasi, seseorang dapat menyatakan bahwa makin baik hubungan interpersonal, makin terbuka orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya tentang orang lain dan persepsi dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung diantara komunikan.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan usia kanak-kanak terakhir. Anak Sekolah Dasar dengan usia 6-12 tahun sebagai sekolah awal untuk melanjutkan ketingkat yang lebih tinggi sudah tentu masing-masing peserta didik harus diberikan pengetahuan yang lebih. Zusnani (2013) menjelaskan, pada masa akhir anak-anak diharapkan setiap anak memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa, setiap anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, khususnya keterampilan mengenai hubungan interpersonal. Orang yang pandai bergaul dan memiliki rasa percaya diri lebih mudah



dalam menjalin hubungan interpersonal. Menjalinkan hubungan dengan orang lain dalam lingkungan akan membawa peserta didik ke arah pertumbuhan diri yang lebih maju.

Anak-anak merupakan salah satu bagian dari masyarakat yang dituntut dapat menjalin hubungan interpersonal secara baik dengan orang lain di lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sekolah memiliki peran penting dalam proses sosialisasi yaitu bertanggung jawab atas pendidikan peserta didik. Iskandarwassid & Sunendar (2008: 139) berpendapat “Peserta didik Sekolah Dasar adalah mereka yang mengalami tahap perkembangan masa kanak-kanak dan memasuki remaja awal”. Memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar hubungan interpersonal anak tidak lagi hanya dengan keluarganya, tetapi mulai bersosialisasi dengan lingkungan yang lebih luas. Anak mulai berkenalan dengan orang lain dari berbagai latar belakang yang berbeda, belajar bergaul dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungan yang baru. Anak usia Sekolah Dasar mulai mengalami perubahan dengan peran sosial dan hubungan interpersonalnya. Terkadang anak berusaha ingin tampil dan menunjukkan jati dirinya, namun yang tampak adalah perilaku yang menyimpang dari norma sosial yang ada. Keterampilan membina hubungan dengan orang lain yang memiliki status serta keadaan sosial yang berbeda-beda harus diajarkan kepada anak usia Sekolah Dasar. Keterampilan tersebut penting dimiliki peserta didik agar dapat menjalin interaksi yang baik dengan orang lain. Pengalaman interaksi sosial peserta didik terutama dengan keluarga serta dengan orang-orang sekitarnya perlahan-lahan dapat mengembangkan hubungan interpersonal. Peserta didik yang memiliki hubungan interpersonal yang baik akan membuat dirinya merasa nyaman berada dalam lingkungan baru dan mudah bergaul dengan orang lain. Peserta didik yang cenderung pasif dan kurang bersosialisasi maka hubungan interpersonalnya kurang baik dengan orang lain, sehingga mengalami hambatan dalam pertumbuhannya.

Setiap orang senantiasa menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari, namun kenyataan menunjukkan bahwa proses interaksi dalam menjalin hubungan dengan orang lain tidak selamanya mudah. Pernyataan tersebut didukung oleh observasi yang dilakukan peneliti. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas V di SD tempat penelitian, masih terdapat peserta didik yang mengalami masalah dalam hubungan interpersonal. Peserta didik sering menunjukkan perilaku suka menyendiri, pasif di kelas maupun di luar kelas, jarang sekali berinteraksi dengan guru atau teman-teman dari kelas yang lain serta terkadang anak yang memiliki masalah dengan temannya cenderung diselesaikan dengan pertengkaran sehingga hubungan menjadi renggang. Peneliti juga melakukan observasi saat proses belajar mengajar. Fakta yang ada, peserta didik masih pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Anak-anak cenderung pendiam, kurang komunikatif dengan guru saat belajar mengajar di kelas, kurang adanya kerjasama dalam kelompok dan juga interaksi yang kurang dengan teman-temannya. Anak juga suka pilih-pilih teman yang sebaya dengan dirinya dan dianggap cocok dengan kriterianya. Berdasarkan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak masih memiliki hubungan interpersonal yang rendah ditandai dengan perasaan malu-malu, minder serta kurangnya komunikatif dengan orang lain. Menyikapi hal tersebut, peran guru di sekolah sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang dapat menghambat peserta didik dalam proses belajar dan bersosialisasi.

Peserta didik yang memiliki hubungan interpersonal yang rendah, menunjukkan bahwa guru di Sekolah Dasar tidak mengetahui dampak dan pengaruh yang ditimbulkan dari peserta didik yang kurang memiliki keterampilan hubungan interpersonal. Peserta didik dapat mengalami kesulitan melakukan interaksi sosial, kecanggungan berkomunikasi, keterasingan diri di lingkungannya, dan menghambat proses perkembangannya. Permasalahan tersebut jika tidak ditangani secara intensif, maka dapat memunculkan permasalahan baru yang lebih kompleks, misalnya konflik antar teman di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu cara yang tepat untuk menangani masalah tersebut, yaitu dengan bimbingan kelompok. Cara tersebut diharapkan dapat memberikan stimulus pada peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam melakukan hubungan interpersonal.

Rochman Natawidjaja (dalam Yusuf & Nurihsan, 2005) menyatakan bahwa bimbingan adalah proses pemberian bantuan secara berkesinambungan kepada individu sehingga mampu memahami dirinya dan sanggup untuk mengarahkan dirinya sehingga bertindak secara wajar sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan kehidupan umum. Romlah (2001: 4) berpendapat, “Di sekolah dasar, kegiatan bimbingan kelompok merupakan bagian dari pendidikan pembentukan sikap dan diajarkan dalam unit pelajaran dikelas”. Belum adanya guru bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar, menuntut seorang guru kelas berperan sekaligus sebagai guru pembimbing. Peran Guru di Sekolah Dasar diharapkan dapat menguasai dasar-dasar bimbingan kelompok seperti: keterampilan menumbuhkan, mengolah dan mengarahkan dinamika kelompok.

Layanan bimbingan kelompok merupakan upaya pemberian bantuan kepada peserta didik agar dapat berkembang secara optimal melalui situasi kelompok. Nursafitri & Setiawati (2013) melakukan uji coba menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kemampuan hubungan interpersonal pada peserta didik. Dari analisis pre-test dan post test diketahui bahwa rata-rata hasil pre-test 100 dan post test 118 dan selisihnya adalah 18, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan hubungan interpersonal peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti berharap layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan media ular tangga dapat meningkatkan hubungan interpersonal.

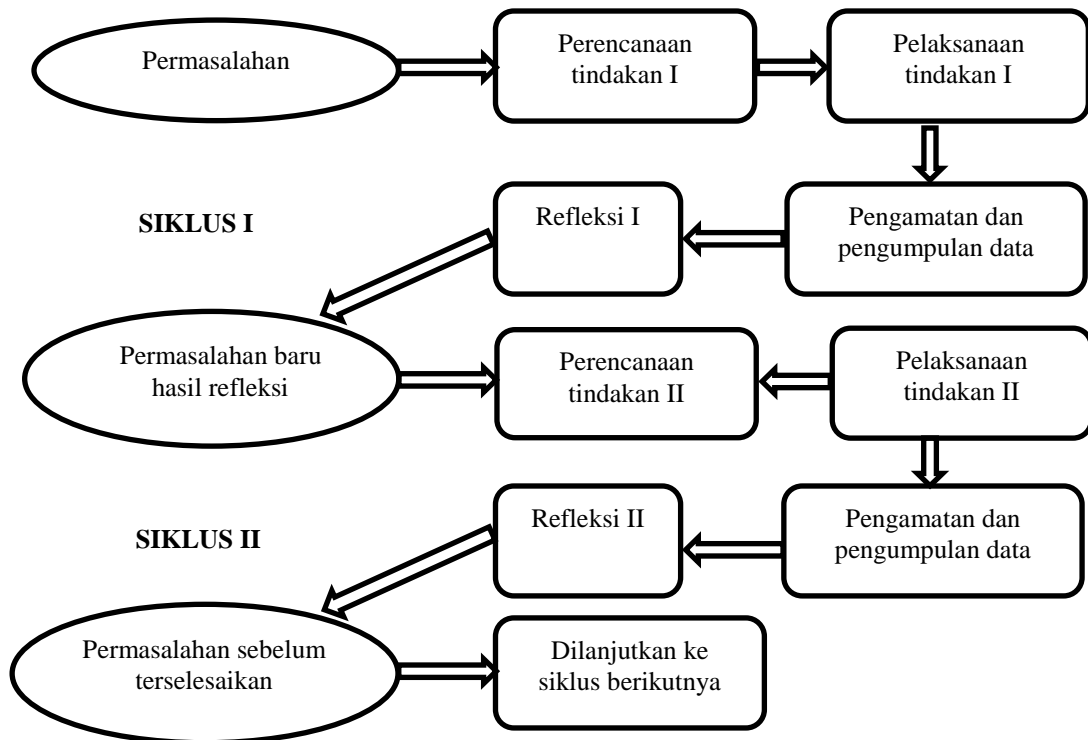
Permainan simulasi merupakan salah satu teknik yang terdapat dalam bimbingan kelompok. Menurut Romlah (2001: 118), “Permainan simulasi dapat dikatakan gabungan antara teknik bermain peran dan teknik diskusi”. Usia Sekolah Dasar didominasi oleh aktivitas permainan. Agar tercipta permainan simulasi yang lebih menyenangkan, maka media yang digunakan adalah ular tangga. Ular tangga sangat populer dikalangan anak-anak. Anak-anak sudah memahami aturan permainan ular tangga. Saat bermain, anak bisa mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan. Permainan selalu berlangsung dalam suasana bebas, sukarela, dan bergembira. Diharapkan teknik permainan simulasi dengan media ular tangga dapat memberikan rangsangan, mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi untuk mengolah informasi, serta memberikan kesempatan berkreasi pada peserta didik dalam meningkatkan hubungan interpersonal.

METODE

Penggunaan metode penelitian harus disesuaikan dengan keadaan objek dan kemampuan peneliti agar tepat sasaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling. Menurut Rahmat & Badrujaman (2012: 12), “Penelitian tindakan bimbingan dan konseling merupakan salah satu strategi yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah”. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam penelitian tindakan dilakukan tindakan nyata yang difokuskan untuk memecahkan masalah secara tepat. Tindakan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pemberian bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga untuk meningkatkan hubungan interpersonal peserta didik kelas V SD Negeri Di Wonogiri.

Penelitian tindakan ini direncanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Setiap siklus ada empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan, meliputi kegiatan persiapan sebelum pelaksanaan permainan simulasi. Adapun kegiatan persiapan diantaranya peneliti membuat pedoman pelaksanaan tentang bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan media ular tangga, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Tindakan dalam penelitian tindakan yaitu kegiatan praktis yang terencana. Tindakan yang diterapkan pada penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan permainan dalam bentuk simulasi untuk meningkatkan hubungan interpersonal. Observasi pada penelitian tindakan memiliki fungsi mendokumentasikan implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek. Observasi pada penelitian ini yaitu mengamati tingkah laku yang dihasilkan saat pelaksanaan permainan simulasi maupun setelah pelaksanaan permainan. Langkah terakhir yaitu

refleksi. Refleksi merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian. Pada penelitian tindakan ini, langkah refleksi digunakan untuk mengkaji layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam meningkatkan hubungan interpersonal.



Gambar 1. Rencana Penelitian Tindakan

HASIL

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan perubahan positif yang signifikan yaitu perkembangan hubungan interpersonal mencapai persentase sebesar 86,17 % untuk 5 subjek penelitian. Secara rinci perkembangan sebagai hasil perubahan hubungan interpersonal dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga dilaksanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada pelaksanaan siklus I masih terdapat kekurangan, yaitu peserta didik terlihat kurang akrab, kurang kompak, kurang kerja sama, pilih-pilih teman dalam berkelompok, kurang mampu berinteraksi, dan masih membutuhkan dorongan agar mau berpendapat. Pada pelaksanaan siklus II sudah lebih baik karena masing-masing peserta didik mulai merubah perilaku, tetapi masih terdapat kekurangan, yaitu peserta didik masih pilih-pilih teman dan masih membutuhkan dorongan agar mau berpendapat. Pada siklus III pelaksanaan permainan simulasi dapat berjalan dengan baik. Masing-masing peserta didik sudah memahami cara pelaksanaan permainan simulasi, berani dalam mengutarakan pendapat, mampu berkomunikasi, serta berinteraksi. Peserta didik semakin mampu dalam meningkatkan hubungan interpersonal serta membuat suasana permainan lebih santai dan menyenangkan.

Peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga tidak semuanya peserta didik yang hubungan interpersonalnya rendah, tetapi penelitian difokuskan pada lima peserta didik yang kurang mampu dalam melakukan hubungan interpersonal. Hal tersebut dikarenakan, peserta didik yang memiliki karakter seperti itu cenderung tidak disukai oleh teman, sehingga dapat menghambat kelangsungan peserta didik dalam melakukan hubungan interpersonal.

Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga dinyatakan mampu untuk meningkatkan hubungan interpersonal peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam melakukan hubungan interpersonal. Pada siklus I rata-rata perubahan yang dicapai oleh masing-masing peserta didik adalah sebesar 32,3%, pada siklus II rata-rata perubahan yang dicapai oleh peserta didik adalah sebesar 45,55 % dan pada siklus III rata-rata perubahan yang dicapai oleh peserta didik adalah sebesar 86,71 %. Perubahan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan layanan, sehingga teknik permainan simulasi media ular tangga dapat meningkatkan hubungan interpersonal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan Bimbingan Konseling yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga di SD Negeri Di Wonogiri dapat meningkatkan hubungan interpersonal. Hipotesis penelitian yang menyatakan “Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Media Ular Tangga mampu Meningkatkan Hubungan Interpersonal Peserta Didik dapat diterima kebenarannya. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian pada 5 orang subjek yang memiliki tingkat hubungan interpersonal yang rendah. Nilai rata-rata total 5 subjek penelitian pada pratindakan sebesar 22,6 kemudian diberi tindakan siklus I dan menunjukkan sedikit peningkatan nilai rata-rata sebesar 29,5 secara persentase peningkatan baru mencapai 32,3 %. Pada siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 50 %, maka diadakan tindakan siklus II. Tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 32,9 secara persentase peningkatan baru mencapai 45,55 %. Pada siklus II ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 50 %, maka diadakan tindakan siklus III. Tindakan pada siklus III menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 42,5 secara persentase peningkatan tersebut mencapai 86,17 %. Artinya pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 50 %.

Hasil analisis klinis juga membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi media ular tangga mampu untuk meningkatkan hubungan interpersonal, karena subjek mengalami perubahan perilaku dari yang awalnya hubungan interpersonal mereka rendah menjadi hubungan interpersonal mereka baik, lebih akrab dengan teman-teman, guru serta karyawan dan dapat menerapkannya di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan Bimbingan Konseling yang telah dilakukan untuk meningkatkan hubungan interpersonal melalui permainan simulasi, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan. Berikut beberapa saran yang disampaikan untuk pihak sekolah, mengingat di sekolah terdapat kejadian seperti hubungan interpersonal peserta didik yang masih rendah, hendaknya sekolah menyediakan staf pembimbing agar dapat memberikan bantuan dalam menangani permasalahan berkaitan dengan perilaku pada peserta didik. Pemberian bantuan tersebut berguna agar peserta didik terhindar dari masalah-masalah yang menyebabkan peserta didik kurang mampu menjalin hubungan interpersonal.

Guru kelas Sekolah Dasar adalah orang yang bertanggung jawab bagi peserta didik yang diampunya. Guru kelas merupakan orang yang lebih mengetahui keadaan peserta didiknya. Diharapkan guru kelas dapat melakukan bimbingan dengan menerapkan permainan simulasi kepada peserta didiknya sebagai salah satu cara dalam memecahkan masalah. Melalui permainan simulasi akan lebih efektif apabila permainan yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada dan permainan yang diberikan lebih beraneka ragam, disesuaikan dengan fenomena baru yang terjadi di lingkungan sekolah sehingga peserta didik dapat mempelajari hal positif di sekitarnya.

Peneliti lain yang ingin mengkaji permasalahan yang sama tentang hubungan interpersonal hendaknya lebih cermat dan dapat menetapkan indikator keberhasilan yang lebih tinggi. Apabila peneliti lain yang hendak mengkaji dengan teknik yang sama, yaitu tentang permainan simulasi sebaiknya lebih cermat dan teliti dalam mengkaji teori-teori yang relevan. Diharapkan hasil penelitian selanjutnya tentang hubungan interpersonal dapat memberikan

perbaikan terhadap hasil yang telah dicapai pada penelitian tindakan ini, serta bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat juga dikembangkan dengan media yang lebih menarik sebagai alternatif pemecahan masalah peserta didik yang belum tercakup dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandarwarssid & Sunendar. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursafitri, R., & Setiawati, D. (2013). *Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Siodrama untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Hubungan Interpersonal Siswa*. *Jurnal BK UNESA*, 03 (1), 239-244.
- Rakhmat, D. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Romlah, T. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Press
- Supratiknya, A. (1995). *Tinjauan Psikologis Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yusuf, S. & Nurikhsan, A.J. (2005). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zusnani, I. 2013. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta: Tugu Publisher.